Machine Translated by Google

Опубликовано в журнале «Вычислительные системы» №1(142) 2003
Январь 2003

Project: Nomads (Проект 'Бродяги')

Жанр:
action
Издатель:
Radon Labs, CDV Software Entertainment
В России:
1С
Системные требования:
450MHz, 64Mb RAM, 32Mb video (recommended 550MHz, 256Mb, 128Mb видео)
Адрес в сети:
www.project-nomads.de
Сетевые режимы:
Локальная сеть, Интернет

Награда журнала

Instead of a heart – a steam engine! From an old song
Из старой песни

Project Nomads is not an ordinary game, which has practically no analogues among other computer games. В отличие от прочих компьютерных развлечений, в игре равной мере есть элементы и action, и стратегии, и даже немножко от RPG.

Machine Translated by Google

Истребительный маневр не удался, зато у нас появился шанс погибнуть как Гастелло.

Основной игровой процесс проходит в реальном времени и представляет собой что-то среднее между стратегией и аркадой. Игрок управляет одним из трех миров, каждый из которых обладает своими особенностями, а также своим набором строений и боевой техники. Отдельно стоит отметить и обустройство баз, выполненное в стиле **Crimson Skies** и отдельно стоящие "отчаянные схватки" с противником. Стратегическая часть игры, с одной стороны, воздушные бои в стиле **Crimson Skies** и отчаянные схватки с противником "на своих двоих" с другой — вот что такое Project Nomads.

Стратегическое планирование

Чтобы понять и оценить концепцию игры, прежде всего нужно поговорить о так называемых артефактах, "банках" и "ресурсах". Для чего существует каждый из этих элементов? Во-первых, артефакты необходимы для строительства зданий, во-вторых, банки — для хранения ресурсов, а ресурсы, в свою очередь, необходимы для создания артефактов. Процесс сбора ресурсов и строительства зданий в игре полностью автоматизирован, поэтому игроку не нужно беспокоиться о том, что ресурсы будет (согласно логике) брать с собой в карманах. Сам процесс строительства зданий, а также артефактов сводится к тому, что игрок находит подходящее место, подходящее для строительства, и нажимает на "действие" (в дальнейшем — просто "action") и выбирает из появившегося меню пункт *build*. Для активации построенных зданий также используется "action", но уже с пунктом *use*. Для ремонта поврежденных строений используйте пункт *repair* (на ремонт, как, впрочем, и на все остальные действия, затрачивается энергия), а для сноса, соответственно, *destruction*.

Обратите внимание: все пункты меню, кроме *destruction*, после выполнения соответствующего действия исчезают с экрана. Для того, чтобы вновь получить доступ к ним, необходимо отойти в сторону и затем подойти к предмету заново.

Среди артефактов в игре встречаются:

Маяк (Lighthouse)

Маяк — единственный летающий корабль. Маяк можно построить только один раз, и после его уничтожения игра автоматически заканчивается.

Навигационная башня (Navigation Tower)

Основной игровой процесс проходит в реальном времени и представляет собой что-то среднее между стратегией и аркадой. Игрок управляет одним из трех миров, каждый из которых обладает своими особенностями, а также своим набором строений и боевой техники. Отдельно стоит отметить и обустройство баз, выполненное в стиле **Crimson Skies** и отдельно стоящие "отчаянные схватки" с противником. Стратегическая часть игры, с одной стороны, воздушные бои в стиле **Crimson Skies** и отчаянные схватки с противником "на своих двоих" с другой — вот что такое Project Nomads.

Стратегическое планирование

To understand and appreciate the concept of the game, first of all we need to talk about the so-called artifacts, "banks" and "resources". What are these elements for? Firstly, we need the artifacts to build buildings, secondly, we need banks to store resources, and thirdly, we need resources to create artifacts. The process of collecting resources and building buildings in the game is completely automated, so the player does not need to worry about the fact that, for example, he will carry resources in his pockets. The main task of the player is to find a suitable place for construction and make sure that there is sufficient energy to carry out the building in the place you like. To activate the building just press the "action" button again and select *build*. To activate the constructed buildings, use the *use* item. To repair damaged buildings, use the *repair* item (repair, as well as all other actions, consumes energy), and to demolish, accordingly, *destruction*.

Обратите внимание: all items in the menu, except *destruction*, disappear from the screen after the action is completed. To return to the menu, you must first move away and then approach the object again.

Among the artifacts available in the game are:

Маяк (Lighthouse)

The lighthouse is the only flying ship. The lighthouse can be built only once, and after its destruction the game automatically ends.

Навигационная башня (Navigation Tower)

Machine Translated by Google

Второе — по важности строение — без навигационной башни ваш остров не может перемещаться в пространстве, а соответственно, и считаться полноценным боевым кораблем.

The second most important structure is that without a navigation tower, your island cannot move in space, and, accordingly, cannot be considered a full-fledged warship.

Ветряк (Electro Station)

Windmill (Electro Station)

Здание предназначенное для добычи единственного ресурса — энергии. Стоит противику уничтожить ветряк, и все дальнейшее строительство сделается невозможным.

Building designed to produce a single resource - energy. Worth destroying the enemy windmill, and all further construction will become impossible.

Энергетический резервуар (Silo)

Energy Reservoir (Silo)

Увеличивает максимально возможное количество хранимой энергии. Чем больше энергии будет у вас в запасе, тем легче вам будет в боевых условиях осуществлять ремонт или авральное строительство.

Increases the maximum possible amount stored energy. The more energy you have in stock, the easier it is to carry out repairs or emergency construction in combat conditions.

Сборщик (Collector)

Collector - An alternative way to extract energy. When your island is not moving, a small harvesting robot collects concentrated energy in the atmosphere and brings it to a collection point on the island. In combat conditions, this method is practically inapplicable.

Альтернативный способ добычи энергии. Когда ваш остров не движется, небольшой робот-сборщик собирает концентрированную энергию в атмосфере и приносит ее в пункт сбора на острове. В боевых условиях этот способ практически неприменим.

Пушки (Guns)

Guns - There are several types of guns in the game, but the authors call them by one name - **guns**. The initial guns, machine gun turrets, are divided according to their capabilities into the guns of the first, second and third levels. Level 1 guns are not capable of automatically firing at the enemy and require player control. Guns of higher levels have an increased range and incomparably more powerful destructive power.

Пушек в игре встречается несколько видов, однако авторы называют их одним именем — **пушки**. Изначальные пушки, вулканические турели, разделяются по возможностям на пушки первого, второго и третьего уровня. Пушки первого уровня не способны автоматически стрелять по противнику и требуют обязательного управления игроком. Пушки более высоких уровней имеют увеличенную дальность действия и несравнимо более мощную убойную силу.

Также среди пушек встречается артиллерийская установка, предназначенная для борьбы с тяжелой авиацией противника или массированного обстрела береговых укреплений; ракетная установка, стреляющая по самолетам, самонаводящимися ракетами; и торпедная установка, выпускающая одну, сверхмощную торпеду, чей полет контролируется непосредственно игроком.

Also among the guns there is an artillery installation designed to combat heavy enemy aircraft or massive shelling of coastal fortifications; a missile launcher that fires homing missiles at aircraft; and a torpedo launcher, which fires one super powerful torpedo, whose flight is controlled directly by the player. Hangars - Hangars are the home of the aircraft. At the slightest danger from the air, the hangar releases the aircraft, which, to the best of its ability, tries to resist the onslaught of the enemy. When switching to manual control, we get the opportunity to personally control the fighter.

Ангары (Hangars)

Ангары — дом родной для наших военно-воздушных сил. При малейшей опасности с воздуха ангар выпускает на свободу самолет, который по мере своих сил пытается противостоять натиску противника. При переключении на ручное управление мы получаем возможность самолично управлять истребителем, совершать дерзкие налеты на вражьи укрепления или бомбить противника сверху. Да-да, помимо "обычных" ангаров в игре встречаются и такие, в которых можно производить бомбардировщики.

make daring raids on enemy fortifications or bombs the enemy from above. Yes, yes, in addition to regular hangars in the game there are also those in which bombers can be produced.

Сейф (Artifact Safe)

Safe (Artifact Safe)

Лишние артефакты, что не помещаются в инвентаре игрока, можно сложить в специальный сейф. Он, впрочем, тоже далеко не резиновый.

Excess artifacts that do not fit in the player's inventory can be stored in a special safe. He, however, it is also far from rubber.

Пресс (Artifact Press)

Press (Artifact Press)

Служит для производства из двух одинаковых артефактов одного артефакта более высокого уровня. Так, из двух пушек первого уровня можно сделать одну автоматическую, второго; из двух обычных ветряков — один сверхмощный; и так далее.

Used to produce one artifact of a higher level from two identical artifacts. So, from two guns of the first level you can make one automatic, one of the second, or two ordinary windmills, one is super powerful, and so on.

Война на земле

War on land

В некоторых игровых миссиях нам предстоит на время покидать родной остров и отправляться на поиски приключений пешим ходом. Здесь игра превращается в обычный action, но для достижения успеха в боях нужно все-таки иметь представление о некоторых "сухопутных" артефактах.

In some game missions we have to leave our home island for a while and go in search of adventure on foot. Here the game turns into a regular action game, but to achieve success in battles you still need to have an idea of some land artifacts.

Пояс (Belt)

Belt

Machine Translated by Google

Только в воде живут настоящие Бродяги. Главное - вовремя успевать маневрировать.

Импровизированное оружие, которое можно найти в воде, называется Battlespell. Применяется оно в ближнем бою, причем в отличие от остальных артефактов расходует не энергию, а боеприпасы.

Боевое Заклинание (Battlespell)

Горящий факел. Requires some skill to use, but works fairly well against most enemies. Almost useless against flying targets.

Динамит (Dynamite)

Второй боевой артефакт, не очень-то подходящий для расправы с живой силой противника, но отлично уничтожающий любые строения.

Рюкзак Бродяги (Backpack)

Последний из артефактов, который можно найти в игре. После его подбора на новый уровень вы сможете перенести только один из артефактов, подобранных в предыдущем уровне. Все остальные артефакты придется заново искать и подбирать.

Воздушные бои

Air Battles

Если вы хотите ощутить себя в шкуре пилота, вам сюда. Управлять своим аппаратом вы будете с помощью мыши, а стрелять — с помощью клавиатуры. Кстати, в игре есть и бомбы, которые вы можете сбрасывать на врагов, но для этого вам придется сначала найти специальный артефакт. Кроме бомбы, в игре есть еще и ракеты, которые вы можете запускать в воздухе. Ракеты — это самое мощное оружие в игре, с помощью которого вы можете уничтожить любого врага. Ракеты вы можете найти в воде, на суше и в воздухе. Ракеты — это самое мощное оружие в игре, с помощью которого вы можете уничтожить любого врага. Ракеты вы можете найти в воде, на суше и в воздухе.

Тактические советы

Где-то в дебрях каменной гряды скрывается заветный источник энергии.

Спустя несколько минут игры вы начинаете понимать, что на самом деле вы — не просто любоваться красотой закатов, но ко всему прочему еще и для простого путника высотах.

Управление в игре осуществляется с помощью мыши и клавиатуры. Вы можете перемещаться по уровням, прыгать, приседать, ползать, стрелять и прочие действия в игре, осуществляется левой кнопкой мыши.

Точно так же, как и, увлекшись воздушными

Machine Translated by Google

дулями или пулеметным обстрелом, не стоит забывать о персоне собственного персонажа, который в это же самое время может быть вероломно атакован и коварнейше съеден каким-нибудь представителем местной фауны.

Помните, что "нестись напролом" — самая глупая тактика из всех. И хотя ваш остров перемещается по уровню от одной заранее заданной контрольной точки к другой, стоит все же время от времени дезактивировать навигационную башню и проводить тщательнейшие инспекции на предмет ремонта или восстановления отдельных зданий.

Всегда думайте о возможных усовершенствованиях и не забывайте время от времени использовать специальный пресс. Но с оглядкой. Дело в том, что артефакты делятся на два вида: вечные (вновь превращающиеся в артефакт после уничтожения здания) и одноразовые (последние обычно подсвечены красным). Так вот, при "скрещивании" двух артефактов разного типа вы в итоге получите один высшего уровня, но худших свойств. То есть одноразовый.

При расстановке зданий на острове отдельно обратите внимание на размещение пушек. Если на ранних стадиях игры вам будет достаточно одной пушки в носовой части острова, то ближе к середине пушек должно быть как минимум три. Первая автоматическая, на корме; вторая, самая мощная из автоматических, — на носу; и третья, для защиты от крупной авиации, в любом свободном месте.

Стратегически важные здания вроде ветряка и навигационной башни лучше расположить вдали друг от друга — при возможной бомбардировке, даже если одно из них будет уничтожено, вы все еще имеете шансы либо восстановить строение с новыми запасами энергии, либо просто продолжать двигаться, невзирая на поломки.

При взятии крупных баз не торопитесь подводить свой остров к вражьему берегу, а для начала проведите воздушную рекогносцировку и изучите расположение всех пушек и пулеметных установок противника.

Если хотите уничтожить какое-нибудь здание без долгого воздушного обстрела, просто направьте на него самолет и повторите подвиг летчика Гастелло. Ударная волна от разлетевшегося в клочья биплана способна нанести куда больший ущерб, чем непрекращающийся десятиминутный обстрел.

Во время воздушного боя помните о так называемом "быстром перемещении", очень удобном во время ухода от лобового огня. Два раза кликнув правой кнопкой мыши и потратив некоторое количество энергии из общих запасников, вы практически мгновенно переместитесь на довольно внушительное расстояние.

Оказавшись на незнакомом острове и раздобыв реактивный ранец, всегда обшаривайте все закоулки, расселины и провалы в поисках спрятанных артефактов.

И главное. *Никогда* не суетитесь и не принимайте скоропалительных решений. Спешка нужна при ловле блох, а поднебесье требует вдумчивого, даже немного философского к себе отношения. Вспоминайте об этом всякий раз, когда не сможете пройти очередную миссию...

Прохождение

Приключения начинаются

Трое Бродяг, давних друзей-скитальцев, путешествовали по миру в поисках заработка и приключений. В один из дней их долгого путешествия случилось неожиданное: после внезапного нападения крыла истребителей Стражей двое из друзей были захвачены, а биплан третьего камнем рухнул вниз и остался догорать на невзрачном каменном утесе. И кто бы мог подумать, что столкновение пробудило от

duels or machine gun fire, do not forget about the person of your own character, who at the same time can be treacherously attacked and insidiously eaten by some representative of the local fauna. Remember that "rushing ahead" is the stupidest tactic of all. And although your island moves through the level from one predetermined control point to another, it is still worth deactivating the navigation tower from time to time and conducting thorough inspections to repair or restore individual buildings.

Always think about possible improvements and don't forget to use a special press from time to time - but with caution. The fact is that artifacts are divided into two types: eternal (returning into an artifact after the destruction of the building) and disposable (the latter are usually highlighted in red). So, when you "cross" two artifacts of different types, you will end up with one of the highest level, but with worse properties. That is, disposable.

When arranging buildings on the island separately, pay attention to the placement of cannons. If in the early stages of the game one cannon in the bow of the island is enough for you, then closer to the middle there should be at least three cannons. The first, automatic, at the stern; the second, the most powerful of the automatic ones, is on the nose; and the third, for protection from large aircraft, in any free place.

It is better to place strategically important buildings like a windmill and a navigation tower away from each other - in case of a possible bombing, even if one of them is destroyed, you still have a chance to either restore the structure with new energy reserves, or simply continue moving, regardless of the breakdowns.

When taking large bases, do not rush to bring your island to the enemy shore, but first aerial reconnaissance and study the location of all enemy guns and machine gun installations.

If you want to destroy a building without a long air attack, just send a plane at it and... repeat the feat of the pilot Gastello. The shock wave from a biplane scattered to pieces can cause much more damage than an incessant ten-minute shelling.

During air combat, remember the so-called "fast movement", which is very convenient when avoiding frontal fire. By double-clicking with the right mouse button and spending a certain amount of energy from the general reserves, you will almost instantly move a fairly impressive distance.

Once you find yourself on an unfamiliar island and have obtained a jetpack, always search all the nooks and crannies, crevices and gaps in search of hidden artifacts. And most importantly. *Never* fuss or make hasty decisions. Haste is needed when catching fleas, and the skies require a thoughtful, even a little philosophical attitude towards oneself. Remember this every time you fail to complete another mission...

Walkthrough

The adventure begins

Three Tramps, longtime wandering friends, traveled the world in search of income and adventure. On one of the days of their long journey, the unexpected happened: after a sudden attack by a wing of Guardian fighters, two of the friends were captured, and the biplane of the third fell down like a stone and was left to burn out on a nondescript stone cliff. And who would have thought that the collision awakened

Machine Translated by Google

многолетнего сна древнего мастера, могущего мага и строителя одного из тех, кого в незапамятные времена люди называли Конструкторами...

Серый Рынок с высоты полета биплана. Не очень-то похоже на действительно оживленное место.

Первый уровень — это своеобразное обучение основным премудростям интерфейса и базовым игровым навыкам. Внимательно слушайте все советы благодарного Конструктора и приготовьтесь превратить небольшой островок в мощный боевой корабль — ваш будущий дом. Постройте маяк, навигационную башню и стационарную турель. Под чутким руководством Конструктора отбейте атаку случайно залетевших на огонек истребителей Стражей, научитесь управлять вашим персонажем и напоследок активируйте навигационную башню. Задерживаться здесь не имеет смысла — впереди нас ждут великие дела.

Серый Рынок

Стражи должны ответить за все — но прежде чем начнать крупномасштабные боевые действия, нужно заручиться поддержкой местного населения, таких же Бродяг, как и мы сами. Самый влиятельный из всех, Травейн, обитает в Сером Рынке — главном коммерческом центре всего Нижнего Уровня.

По прибытии к месту назначения по мостку перейдите с вашего острова на остров Травейна и поговорите с его единственным обитателем. После серии упреков, плавно переходящих в напутствия, соберите все подаренные Травейном артефакты, а заодно тщательно обыщите весь остров. Перед отправлением в дальнейшее путешествие на вашем летучем корабле должны быть как минимум одна пушка, ветряк, генерирующий энергию, ну и, конечно, маяк с навигационной башней. Когда строительство и все приготовления будут закончены, включайте двигатель и отправляйтесь навстречу приключениям.

Черные Сорняки

Перед тем как спасать ныне мертвую базу Стражей, необходимо пройти первое испытание — провести свой остров через хорошо охраняемый каменный коридор. Что ж, будет отличный тест для наших навигаторских боевых навыков. На вашем пути будут попадаться дирижабли и стационарные турели, расставленные по всему ущелью. Самой умной тактикой будет не нестись сломя голову вперед, а попеременно активируя и деактивируя навигационную башню, не спеша продвигаться от одной горной гряды к другой, отстреливая дирижабли и турели по ходу движения.

Чтобы успешно вести огонь, пушку необходимо установить в носовой части вашего импровизированного корабля. Также не забывайте время от времени прекращать движение, чтобы производить ремонт всех поврежденных в процессе зданий. Двигайтесь вперед медленно и осмотрительно, стараясь не пропустить ни одной вражьей пушки. Главное — не суетитесь, и тогда все у вас получится.

Machine Translated by Google

Mysterious island / Таинственный остров

Порт атакован! Бомбардировщик заходит в роковое пике.

The port is under attack! The bomber goes into a fatal dive.

The mysterious shore that appeared on the horizon attracted our attention for certain reasons. Maybe the old castle ruins hide something needed by the hero? Worth checking out. Having moored to the island, do not rush to step ashore, but rather carefully examine the ruins from a safe distance. Have you noticed the nervous swarming among the stone columns? So, these are giant overgrown beetles, disgusting creatures scurrying around, emitting poisonous gas that immediately kills our Tramp. Sit on the levers of a stationary turret, and thoroughly cover the entire coastline with continuous bursts. When not a single beetle is left alive, go ashore and grab a brightly glowing sphere there.

So-called battle spell. Now we are armed and can fight our enemies on foot. Go to the right side of the island, shooting the beetles you come across along the way. Climb up the small embankment to the platform to the stone tower. Here, pick up another valuable artifact: a bunch of dynamite sticks, which are good for defeating particularly large concentrations of enemy manpower. Cross the hanging bridge to the opposite side of the stone ruins, and get ready to repel a major attack from our arthropod friends. This is not as difficult as it seems at first: two portions of dynamite and a few well-aimed shots of a combat spell — and it's done. It will be much more difficult to get rid of the beetles forever by destroying two "queens," huge organic creatures that give birth to new and new insectoids every few seconds. Seizing the moment, try to have time to place dynamite under the "queens" and run away to a safe distance. If the maneuver is accurately calculated and carried out, we are no longer afraid of beetle attacks.

...на первый раз: две порции динамита и несколько метких выстрелов боевого заклинания — и дело в шляпе. Гораздо сложнее будет навсегда избавиться от жуков, уничтожив двух "маток", огромных органических существ, с периодом в несколько секунд рождающих новых и новых инсектоидов. Улучив момент, постарайтесь успеть подложить под "маток" динамит и отбежать на безопасное расстояние. Если маневр точно рассчитан и произведен — больше жучиные атаки нам не страшны.

Strictly speaking, the purpose of our visit to the island was a safe and a valuable artifact, with "wombs", but you probably noticed another useful thing on a high tower that cannot be reached on foot? You can get an additional cannon (and this is exactly it) very simply: go to the right edge of the island and carefully look down. Do you see a small ledge? Jump on it, follow the cave entrance to the end and at the end of the path you will be rewarded with a jetpack. Farewell, sinful earth, and long live free flight! After practicing flying for some time, pick up the coveted cannon from the tower, build a safe on the island and move on with a clear conscience.

...ранцем. Прощай, грешная земля, и да здравствует свободный полет! Потренировавшись некоторое время в полете, подберите с башни вожделенную пушку, постройте на острове сейф и с чистой совестью отправляйтесь дальше.

Самое первое сражение начинается с глобального светопреставления. Основной тон задает бомбардировщик.

The very first battle begins with a global doomsday. The main tone is set by the bomber.

The war begins! / Война начинается!

Well, it's time to teach the Guardians a good lesson! Right on course, the battle is already in full swing, activate the navigation tower and, not paying attention to the continuous fire of enemy aircraft, move to the island. Run to its central part, to a small covered hut, near which a frightened Tramp is sitting. Turns out,

...крытой хибаре, возле которой сидит какой-то перепуганный Бродяга. Оказывается,

Machine Translated by Google

бедыте сильно ранен, и уже не может сказывать сопротивление. Кроме того, его страшно портит
[illegible] Теперь вам предстоит [illegible] Вражеский бомбардировщик, разнесший добрую половину всех зданий.

База Стражей в своем
зловещем великолепии. Лишь
бы теперь суметь правильно
притвориться "своим".

После окончания разговора без промедления мчитесь в левую часть острова к приплюснутой пушке на пригорке. Это — самое страшное оружие на всем нижнем уровне. Стационарная артиллерийская установка, она и только она сможет пробить толстую броню бомбардировщика. Садитесь за рычаги управления пушкой и начинайте планомерный обстрел самого крупного самолета во всей вражеской эскадре — не ошибетесь. После того как бомбардировщик камнем рухнет вниз, а с прочими самолетами расправятся автоматические турели, вновь подходите к раненому Бродяге и слушайте печальную исповедь. Отправляясь на тот свет, добрый странник завещал нам полезнейший артефакт — ангар. Что ж, воспользуемся наследием: постройте ангар на свободном месте своего острова, переключайтесь на непосредственное управление самолетом и внимательно осмотрите окрестности.

Вражеская база размещалась на двух соседних островах. Атаковать "в лоб" чистейшее безрассудство, поэтому будем действовать хитрость. Обратите внимание на небольшие здания с огромными синими "лампами", разбросанные по островам. Это — генераторы энергии, за счет которой и функционирует вражеская база. Генераторы довольно слабы, поэтому вашей задачей будет, игнорируя подлые выпады со стороны вражьей артиллерии, расстрелять все генераторы один за другим. Как только последний из них навсегда сгинет в пламени всепоглощающего огня, миссия закончится, и можно будет с чистой совестью возвращаться домой.

Careful preparation / Тщательная подготовка

В Сером Рынке уже вовсю празднуют нашу первую победу. Враг разгромлен, но чтобы окончательно добить гидру нужно бить самую голову. Настал момент для решающей атаки на главный оплот Стражей на Нижнем Уровне: базу Атанор. Вторжение для начала грандиозный прорыв нас обойдется в одной небольшой услуге. У Нейта как раз закончились все боеприпасы, и ему требуется слетать на соседний остров и занять парочку у тамошнего Бродяги. Что ж, возвращайтесь на остров, активируйте навигационную башню и неспешно двигайтесь до следующей контрольной точки.

Добравшись до острова, поговорите с его хозяином, не получив необходимый сборник, не торопитесь возвращаться. Тщательно обыщите все острова и за ангарами найдете отличный "расширитель" для голоса. Вернувшись к Травей, вы получите награду за услугу: артиллерийскую установку, вроде той, при помощи которой мы уничтожали бомбардировщик, проведите последнюю тренировку на острове. Соедините все пушки первого уровня, чтобы при помощи пресса превратить их в одну, а лучше две пушки второго, обязательно установите артиллерийскую установку и проведите тщательный ремонт всех зданий. Впереди нас ждут серьезные испытания.

Athanor, house of Seraphim / Атанор, дом Серафима

Серафима, предводителя всех Стражей, как кажется, нет дома. Но ничего, главное, что Атанор, страшный боевой комплекс, никуда не делся. Для начала успешной атаки необходимо тщательно разведать всю

Machine Translated by Google

terrain. Take the fighter into the air and look around: right ahead, behind the main range, there is a complex of several platforms - this is Ankanos. On the islands to the left and right there are smaller complexes, mostly hangars for fighters. There is an artillery defense line on the way.
для истребителей. На пути линия артиллерийской обороны.

The main obstacle on the path to victory are the particularly numerous fighters. Their hangar (the largest of all the others) is located on a small hill on the right island. With its destruction, the entire operation can begin. Bringing the island within range of a cannon shot is too risky, so you will have to act from the air. Maneuver, fire at the hangar while falling in a dive, and if you can't get out of the spin, feel free to crash straight into the building - it's getting worse. After the threat of bombardment has been eliminated, proceed to slowly destroy the smaller hangars. This activity may take quite a bit of time, but believe me - only in the complete absence of threat from the air will you be able to carry out the main operation to destroy the main citadel.
уничтожению ангаров поменьше. Это занятие может занять довольно много времени, но, поверьте, только при полном отсутствии угрозы с воздуха вы сможете провернуть основную операцию по уничтожению главной цитадели.

The destruction of the base itself consists of the following: on the central platforms there are several buildings surrounded by large pulsating clots of energy in the shape of a sphere. By destroying these clots, you will completely deprive the base of power supply, and this will be the end of it. The main problem is that they are not so easy to disable. After firing several bursts at the sphere, you will notice that the frequency of its pulsations has increased noticeably. The maneuver consists of periodically firing at the sphere to prevent these pulsations from dying out and, having reached their critical level, to slam the projectile into the center of the energy clot, with all its might. The entire operation should be repeated until all four platforms with spheres fall apart under your pressure. Once the last platform falls, the battle with the Guardians can be considered won.
повторять до тех пор, пока все четыре платформы со сферами не развалятся под вашим напором. Как только последняя платформа падет, битву со Стражами можно считать выигранной.

Return to the Gray Market

Well, having dealt with the Guardians, we can rise to higher levels, but for this we will need a special engine, which can only be installed by the Vagabond, who lives in the Island Port. We'll probably go to him. After listening to Travain's final instructions, activate the navigation tower, and go in search of the engine.
Выслушав последние наставления Травейна, активируйте навигационную башню и отправляйтесь на поиски двигателя.

Island port

Sometimes it is necessary to resort to aviation services, in order to

Once docked at the port, go in search of the local owner. After listening to congratulations and receiving instructions on installing the engine, wait a minute, what else is this? Guardians! Out of nowhere. So, now is the time to gather your thoughts and, without thinking about the reasons for the appearance of such enemies, prepare for defense. Run to the left side of the island and take a place behind the artillery levers. First of all, try to disable the bomber that is actively raining bombs on your home island, and then, switching to lighter guns, try to repel other small aircraft.
вывести из строя бомбардировщик, активно поливающий ваш родной островок бомбовым дождем, а затем, переключившись на более легкие пушки, попытайтесь дать отпор прочим мелким самолетам.

At one point you will realize that resistance to the ever-increasing forces of the Guardians is useless, and when you hear the call of the port owner, get ready to flee. Take a close look at *the unit* hovering along the port (there is no other word to call this miracle of technology
порта *агрегат* (другим словом назвать это чудо техники не поворачивается

Machine Translated by Google

получить полную картину воздушного боя.

язык), который при помощи длинных манипуляторов по кускам растаскивает весь остров. Займите место на небольшом островке возле ящиков и дождитесь момента, когда адская машина оттяпает этот кусок земли и унесет куда-то неизвестном направлении...

Вены дракона

Вот так вот или. Порт разграблен, мы лишены острова, а вдобавок еще и оказались в каком-то совершенно жутком месте, даже стали свидетелем выступления Серафима, предводителя Стражей. Впрочем, из всей его длинной речи можно сделать один очень полезный вывод: где-то неподалеку — Стражей есть генератор энергии чудовищной мощности, на охрану которого минут на минуту должно отправиться звено ракетных истребителей. В левой части острова, на который нас занесла неведомая, как раз расположен ангар. Была не была — играть, так уж по-крупному.

Подойдите к ангару и активировав его, окажетесь внутри истребителя. Теперь придется на время забыть о приобретенных бесшабашных привычках и вспомнить об опыте, полученном в случае аварии нашего нового транспортного средства, нам прозвучавшем Game Over.

Покружите некоторое время над вражьей базой, пока не заметите звено из трех истребителей того же типа, что и ваш. Включив ускорение, осторожно приближайтесь к звену, стараясь встать в формацию позади крайнего правого истребителя. Теперь ваша задача — ни в коем случае не выходить из этой формации, несмотря на многочисленные маневры звена в опасной скалистой местности. Чуть нарушите строй — будете немедленно расстреляны за неповиновение. Стойко сносите все лихие пике, и, пройдя в конце концов весь каменный лабиринт, звено ляжет на курс к секретной энергостанции.

Саботаж

В этой миссии вам куда больше пригодятся точная реакция и острый взгляд, чем пространные тактические советы. Но тем не менее. Источник энергии спрятан в середине огромного нагромождения камней, и уничтожить его можно только предварительно устранив все небольшие генераторы внутри каменного лабиринта. Задача осложняется тем, что кроме нас в этом районе кружит еще несколько истребителей противника, так что начинать свои подрывные действия следует с полной зачистки окружающего воздушного пространства.

Опасное сближение с прямою перед вашей носом.

Поодиночке выманивайте супостатов из лабиринта и расправляйтесь с ними на открытой местности — так будет во-первых гораздо проще уходить от встречных выстрелов. Начав "бой с перемещением" во-вторых, значительно уменьшаются шансы врезаться ненароком в какой-нибудь торчащий из-под земли скалы. Расправившись с врагом, залетайте в лабиринт, уничтожайте очередной генератор и снова выбирайтесь наружу, ждать нового противника. Для окончательного вывода из строя энергостанции необходимо пять-шесть вылетов. Миссия сложная, так что оттачивайте свое пилотское мастерство.

Побег

Machine Translated by Google

Так-ну на чистом слове что, одним словом — как плаcсь вершуть обратно, на базу. Страшно делать? Только одно — бежать, благо что наш старый добрый корабль рванул вперед. Однако как активировать навигационную башню, осмотрите окрестности базы, возле мостика, ведущего к острову, лежит странного вида артефакт — тот самый неизвестный двигатель, при помощи которого мы сможем путешествовать между Уровнями! Немедленно хватайте этот артефакт (а заодно и все остальное, что разбросано по всей базе без должного присмотра) и, пока не началась воздушная атака, бегите на свой остров и поскорее убирайтесь из этого проклятого места.

Anchors instead of the earth - a fiery engine map

Ну вот, теперь удалось избежать — порт уже близко, но еще во врагах рулях. Отремонтируйте все здания, возведите на основной части острова две пушки и запаситесь только боеприпасами и энергией — и ветерка и активируйте навигационную башню. Когда наш летучий корабль приблизится к узкой расселине между скалами, остановите двигатель и переключайтесь на управление артиллерийской установкой. А вот и остров — Стражей! Хорошо вооруженные летучие голландцы наших противников обладают одним явным недостатком — одного-двух прямых попаданий в центральную башню из нашего главного калибра обычно хватает, чтобы остров, внезапно вспомнив о законах тяготения, рухнул вниз. Потренировавшись на уничтожении первого такого сателлита, снова активируйте навигационную башню и направляйтесь ко второй контрольной точке.

Вот здесь-то и развернется настоящее сражение. Во время этой атаки можете забыть обо всем, кроме залпов артиллерийской установки. Без сохранности первого вам не выжить, без второй — просто не отбить массированное наступление. Конкретных советов здесь не существует, поэтому положитесь на верность руки и благосклонность фортуны. Помните лишь одно заклинание — целить в башню, ни в пушки, ни в генераторы, а только в нее, родную.

Когда последний остров сгорит в нижних слоях атмосферы, вдруг появится Серафим. Не ярость, пообещает обязательно найти нас и отомстить. Не в этой, не в другой жизни, а потерпите-ка до продолжения. Отдышавшись после перестрелки, причаливайте к порту и, поговорив с хозяином, любуйтесь новообретенными гигантскими лопастями на земляном теле вашего корабля...

Соблюдать правильное построение звена не так-то просто, как кажется.

Have you ordered insect poison?

2

Ну что ж, чтобы наш новый чудо-двигатель был не простым украшением, а еще и приносил какую-то пользу, его необходимо специальным (высокоскоростным) вентилятором. Благо такой, по слухам, есть где-то на островке прямо по курсу. Пришвартовавшись, сходите на берег и по нагромождению скал, перешедшему мостиком, двигайтесь вглубь острова. С правой стороны на небольшом плато явно видны какие-то признаки жизни — зайдем на огонек? А вот и хозяин — не слишком-то дружелюбный и крайне ленивый Бродяга, который запустил свой остров до такой степени, что на нем развелись целые полчища

Machine Translated by Google

жуков перестоев. Чтобы получить вожделенный бензин, помогите изобретателю и инструктору и заработайте знаки уровня.

По перешейку мостиком слева от ящиков Бродяги спускайтесь вниз и двигайтесь в сторону небольшого плато. Но выходит на плато вы пока не сможете — для этого необходимо для зачистки боевое заклинание. Ну и ладно, мы выходим на плато по мостику, доски навесу настолько прогнили, что мы можем рухнуть вниз. Но так будет даже удобнее. Внимательно осмотрите стороны, подберите еще одно боевое заклинание и смело прыгайте на небольшой выступ на противоположной скале. Теперь настал черед нескончаемых прыжковых упражнений. С каждого нового уступа вы сможете перепрыгнуть только на следующий, и таким образом в конце концов окажетесь внизу. Не увлекайтесь, периодически останавливайтесь и прислушивайтесь ко всем подозрительным шорохам. Как только услышите характерное чавканье — жуки уже близко. После прыжков, внизу, около помоста, вас уже ждет небольшой отряд членистоногих. Расстреляйте их с безопасного расстояния и спрыгивайте вниз. Продолжайте спуск. Прыжок, отстрел жуков на противоположном берегу, снова прыжок, и так далее.

Прыжок с горной скалы в пропасть. Не забудьте сделать запасную заначку, а то можете и не выжить!

Продолжайте движение до тех пор, пока не окажетесь на небольшом плато, откуда уже и не спрыгнешь. Подойдите к самому краю и внимательно осмотрите противоположный берег — за ящиками и скалами можно различить двух "маток", производящих на свет все новых жуков. Теперь осталось только расстрелять их, осторожно целясь, не переводя заряд боевого заклинания на обстрел горной породы. Покончив с "матками", тем же путем возвращайтесь обратно. Возле того места, где мы приземлились, упав с навеса, перепрыгивайте на противоположную сторону и взбирайтесь по уступчикам на самый верх до жилища Бродяги.

Нет, каков хитрец! Вместо того чтобы выделить нам честно отработанный бензин, он неопределенно машет рукой, куда-то вверх. Ладно, мол, сами и забирай. Делать нечего, придется забирать. Если в битвах с жуками вы потеряли часть здоровья, то можно немного подлечить энергетическими стержнями, спрятанными в ящиках возле домика Бродяги, или же вернуться на родной остров за подкреплением. Закончив все приготовления, поднимайтесь по бревенчатой хлипкой лестнице на мостик (во время нашего первого посещения его еще не было) наверх и, бесконечно поднимаясь вверх и переходя со скалы на скалу, продолжайте восхождение. По пути обязательно захватите связку динамита — она вам очень пригодится. В конце концов вы окажетесь на длинном подвесном мосту, оккупированном полчищами жуков. Не позволяйте членистоногим приближаться на близкое расстояние, обложите подступы динамитом и расстреливайте все существующие огнем боевого заклинания.

Так отлично, теперь надо просто пройтись по мостику наверх. Обратите внимание на высокий каменный столб на противоположной стороне моста. Положите под его основание динамитную шашку и после взрыва по такому импровизированному мосту поднимайтесь наверх. Где-то в середине нас ждет очередной сюрприз — два жука, неожиданно появившихся прямо по курсу. Расстреливать их не имеет смысла, потому что сзади в это время напирают еще двое. Действуйте без промедления — заряжайте динамитную шашку и со всех ног бегите назад. Не добегая до жуков, прыгайте с таким расчетом, чтобы приземлиться возле основания сваленного столба. После взрыва добейте выживших и поднимайтесь наверх, где, после еще одной небольшой стычки, впереди откроется мост, ведущий к баку с вожделенным горючим. Все, прощай, островной хитрюга, а мы отправляемся спасать мир и поднимаемся на второй уровень. В стратосферу.

Machine Translated by Google

Второй Уровень

При помощи нашего нового двигателя нам удалось беспрепятственно долететь до второго уровня. Друзей теперь все меньше, а враги основательно прибавились. Чтобы продолжать движение, необходимо взять приступом передний вражий бастион. Тактика здесь, в отличие от всех наших предыдущих крупных сражений, очень проста: поскольку весь берег, на который происходит высадка, поражен артиллерийским огнем вражеской артиллерии. Для начала вам нужно лишь уничтожить свою. Переключайтесь на артиллерийскую установку и, для разминки уничтожив пару безобидных дирижаблей, приступайте к зачистке берега острова прямо по курсу. Весь берег впереди усеян пушками, весьма безобидными, если палить по ним издалека прямой наводкой, но крайне опасными, если подбираться ближе. Поэтому включайте навигационную башню только после того, как все до единой пушки будут уничтожены.

В такие моменты остается лишь время заняться капитальным ремонтом базы.

Ну а дальше все по давно знакомому сценарию. Выпускайте с ангара самолет и начинайте самолично инспектировать окрестности в поисках голубых энергетических генераторов, поддерживающих силовое поле вокруг строения на центральном острове. Основная масса генераторов сосредоточена на правом острове, под защитой пушек. Не геройствуйте, а действуйте методом летчика Гастелло — после одного столкновения генератор вряд ли останется функционирующим. Когда все генераторы будут выведены из строя, включайте навигационную башню и прямым ходом двигайтесь к зданию на центральном острове.

Пятый уровень

Наше движение в глубокий вражий тыл продолжается. На этот раз придется сломя голову пуститься сквозь редкое каменное море, попутно отстреливаясь от наседающих орд разъяренных насекомых. В самом начале уровня активируйте артиллерийскую установку и попытайтесь избавиться от небольшого острова. Стражей, заходящего атакой с левого фланга. Как и всегда, игнорируйте пушки и целитесь прямиком в башню. Два-три прямых попадания — и от острова останется один только запах серы в атмосфере. После расправы включайте навигационную башню и двигайтесь вперед, одновременно с этим пытаясь изничтожить еще один остров, на этот раз заходящий справа.

Теперь об артиллерийской установке можете забыть. Включайте навигационную башню и медленно продвигаясь вперед, отстреливайте наседающих вражин, сидя за штурвалом самолета. В принципе, эта миссия на представляет собой ничего сложного, но у вас появляется отличная возможность изучить все повадки насекомых и потренироваться противостоять им в воздухе. Помните, что цель жуков — во что бы то ни стало добраться до острова, и поэтому они прочно игнорируют кружащий неподалеку самолет и становятся легкой добычей опытного летчика.

Fire line
Линия огня

Machine Translated by Google

Spending hours in such blissful idleness, you cannot miss another air raid.

Проводя часы в такой блаженной праздности, можно прохлопать очередной воздушный налет.

Our allies' base is under attack! The enemy is advancing from all sides, there is a rush of evacuation all around, and we need to leave our own island for a while, and try to hold off the enemy for as long as possible. Listen to all of the Vagabond's instructions, jump into the blue glowing teleporter and take a place near the strange-looking blue cannon. This is a program-controlled homing missile launcher. The best weapon in the entire Vagabond world. The goal of your mission is simple, but honorable - by shooting from a cannon at approaching enemy aircraft, preventing any of them from crossing the defense line. You can relax and have a good rest - it's easier to shoot from such a setup, but much more difficult tests still lie ahead of us.

База наших союзников атакована! Враг наступает со всех сторон, кругом кипит спешная эвакуация, и нам нужно на время оставив собственный остров, как можно дольше стараться сдержать противника. Выслушайте все инструкции Бродяги, прыгайте в синий светящийся телепорт и занимайте место возле странного вида синей пушки. Это — самонаводящаяся ракетная установка с программным управлением. Лучшее оружие во всем мире Бродяг. Цель вашей миссии проста, но почетна — стреляя из пушки по приближающимся самолетам недругов, не дать ни одному из них пересечь линию обороны. Можете расслабиться и хорошенько отдохнуть — стрелять из такой установки легче легкого, а впереди нас еще ждут куда более сложные испытания.

Lost Island

Затерянный остров

The moment of truth has come. For the decisive breakthrough, two other Vagabonds volunteered to help us with their small islands. Apart from diverting fire to themselves, they are no longer good for anything, so you still have to act alone. The principle of combat operations is the same as in the first mission on the second level - fly forward at full speed, firing back from numerous insect attacks.

Вот и настал момент истины. Для решающего прорыва нам вызвались помочь два других Бродяги со своими небольшими островками. Кроме как отвлекать огонь на себя, они больше ни для чего не годны, поэтому действовать все же придется в одиночку. Принцип боевых действий тот же, что и в первой миссии на втором уровне — на всех парах лететь вперед, отстреливаясь от многочисленных атак насекомых.

Take out all possible cannons from the bins and place them in any free places - now you have to survive a series of the most insidious air raids. The main rule of your fight is not to stop moving for a second. The bugs will aim for the navigation tower, but will often crash into the lighthouse. Leave the defense to automatic cannons, and yourself will be on duty alternately near the tower and the lighthouse, immediately turning on repairs at the first sign of danger. If suddenly the tower is destroyed, and there is not enough energy to restore it, immediately take the controls of the plane and personally fly out to meet the next enemy wing, you will not stop them, but you can at least delay them until the energy necessary for repair accumulates. Stay vigilant, don't stop moving for a minute, and everything will work out for you.

Доставайте из закромов все возможные пушки и расставляйте их на любые свободные места — сейчас предстоит пережить серию коварнейших налетов с воздуха. Главное правило вашей борьбы — ни на секунду не прерывайте движения. Жуки будут целиться в навигационную башню, но частенько врезаясь в маяк. Предоставьте оборону автоматическим пушкам, а сами дежурьте попеременно возле башни и маяка, немедленно включая починку при первых же признаках опасности. Если вдруг башня оказалась уничтоженной, а на восстановление не хватает энергии — немедленно садитесь за штурвал самолета и самолично вылетайте навстречу очередному вражескому крылу, остановить вы их не остановите, но сможете хотя бы задержать на то время, пока накопится необходимая для ремонта энергия. Сохраняйте бдительность, ни на минуту не прекращайте движения, и все у вас получится.

At the end of the path, a quiet island will open before us, with its idyllic tranquility completely out of the picture of the chaos reigning around. However, I hasten to please you - this calmness is just an appearance. Go to the right side of the island, climb up a small embankment, cross the hanging bridge to the castle and... We expected to see everything on the island, but this! Another Constructor (or, to be more precise, a Constructor) appeared before us in person. After a short conversation, rudely interrupted by beetles that came out of nowhere, quickly pick up the battle spell and belt extension left by the Designer and, without dismantling the road, rush to your home island.

В конце пути перед нами откроется тихий остров, своим идиллическим спокойствием совершенно выбивающийся из картины царящего вокруг хаоса. Впрочем, спешу вас обрадовать — это спокойствие всего лишь видимость. Отправляйтесь в правую часть острова, поднимитесь по небольшой насыпи вверх, переходите по навесному мостику к замку и... Всякое ожидали мы увидеть на острове, но это! Перед нами собственной персоной предстал еще один Конструктор (или, если быть более точным, Конструкторша). После краткого разговора, грубо прерванного неизвестно откуда взявшимися жуками, быстро подбирайте оставленные Конструкторшей боевое заклинание и расширение для пояса и, не разбирая дороги, мчитесь к родному острову.

My name is Chkalov, Valery Chkalov

Меня зовут Чкалов, Валерий Чкалов

Problem follows problem. This time we urgently needed several energy clots, and all around, as luck would have it, there was only the celestial steppe. There is nothing to do, you will have to fight to get it. The only building in the entire area is an enemy security complex with an internal power plant. This is where we need to pave the way. The task is not as difficult as it seems at first glance; the main thing in this matter is excellent preparation and the ability to control the aircraft. But to be honest, to complete this mission, your middle name must be Chkalov. Least.

Проблема идет за проблемой. На этот раз нам срочно потребовалось несколько энергетических сгустков, а вокруг, как назло, одна поднебесная степь. Делать нечего, придется добывать с боем. Единственное во всей округе здание — вражеский охранный комплекс с внутренней электростанцией. Вот к ней нам и нужно проложить путь. Задача не такая сложная, как кажется на первый взгляд, главное в этом деле — отличная подготовка и умение управлять самолетом. Да что греха таить — чтобы пройти эту миссию, ваше второе имя должно быть Чкалов. Как минимум.

Upon approaching the station, carefully examine the entire structure - it consists of two internal "rings" rotating in different directions. The first ring is well guarded by heavy machine guns, so

Подлетев к станции, внимательно осмотрите всю конструкцию — она состоит из двух внутренних "колец", вращающихся в разные стороны. Первое кольцо хорошо охраняется станковыми пулеметами, так что

Machine Translated by Google

Море Огня прямо по курсу — эти огненные сгустки придется отстреливать буквально в лёт.

Одно спасение — маневрирование. Обратите внимание на круглые заграждения — люки по всей площади первого кольца. После нескольких залпов такой преграды люк разрывается, открывая небольшое окно, через которое можно проникнуть ко второму кольцу. Осторожно — летите вдоль кольца и, распределяя перегревшийся лук, пробайтесь ускоренно и на полном ходу попытайтесь проскользнуть внутрь. Оказавшись возле второго кольца, вы обнаружите еще один вращающийся обруч с очередной серией люков. Повторите всю операцию и проникайте во внутреннее помещение. Теперь осторожно — старайтесь, не особо маневрируя, долететь до самого верха внутреннего купола и схватить несколько энергетических сгустков. Получилось? Отлично, той же дорогой возвращайтесь назад, вылетайте на свежий воздух и готовьтесь к новым испытаниям.

Sea of Fire

Море Огня

And впереди нам предстоит поистине данте-вский тест — провести собственный остров через Море Огня, прокляте-ное место, которое обходят стороной даже опытные воздухоплаватели. Перед тем как вплотную заняться вулканов осмотрите остров и позаботьтесь о наличии мощной пушки в носовой части нашего летающего корабля. Пушку следует поставить с таким расчетом, чтобы линия ее огня перекрывала зону маяка и навигационной башни.

Броненосец на марше. Эти цепеллины наверху следует защищать в первую очередь.

Начав движение, самолично занимайте место стрелка и приготовьтесь к пиратскому отстрелу всех выпрыгивающих из-за вулканов метеоритов. Эти метеориты будут довольно сильно покрывать всю поверхность вашего острова, но на их можно закрыть глаза — сосредоточьтесь лишь на тех, что падают возле маяка и навигационной башни. Если не уследите, и башня окажется в руинах — прощайте, начать игру заново нам не удастся. Пытаться не восстановить Конструкторов — не лучшая идея, ибо на это уйдет много времени, за которое метеориты обязательно коснутся маяка. В конце пути вас ожидает обширный остров и долгая беседа со старым воякой Капитаном. Не устояв перед авторитетом Конструкторов, он решается на отчаянный шаг — отдать в наше распоряжение настоящий, хотя и потрепанный временем, боевой крейсер.

The way for the naught!

Путь для ничтожества!

Вот так махина! Титан, фрегат, настоящий броненосец! Жаль, нас так и не позволят им управлять. Наша роль в этой миссии — служить аскортом для всех начальных наладок с воздуха. Помните, что пока мы не начнем движение, махина даже не подумает сдвинуться с места — всегда найдется кто-то, кто сможет сдвинуть с места. Эта миссия очень похожа на те, в которых мы уже боролись против полчищ инсектоидов, так что особых трудностей возникнуть не должно. Самое главное правило — постоянно держитесь рядом с крейсером, останавливайте двигатель, если он отстал, и включайте на полную, когда ушел слишком далеко. С инсектоидами должны отлично расправиться ваши автоматические пушки при

Machine Translated by Google

поддержке истребителей и тем не менее для полной безопасности все же не помешает лишний раз провести воздушную рекогносцировку.

Эти четыре башни источают свою злую энергию.

А пар для бомбардировщика (а к тому времени он обязательно появится среди ваших артефактов) строить пока что необязательно. Сделаем отлично справится и истребитель. Одолевайте в воздухе, ускоряемся и летите вперед и расстреливайте все встреченные по пути "гнезда" ненавистных жуков. Тратить время на расстрел вражеских пушек не имеет смысла — с ними отлично справится крейсерская артиллерия.

Four towers

После удачного прорыва нас снова награждают диверсионной миссией. На этот раз предстоит штурмом взять целый насекомый укрепрайон, даже не подлетая к нему на острове. Действовать придется упростью и ловкостью, и с некоторой долей риска. Впервые оказавшись возле поля, предстоящего сражения, укрепите ваши пушки, снесите бомбардировочный ангар и возведите второй, истребительный. В связи с частыми налетами жуков хорошая воздушная поддержка вам более чем пригодится. Отремонтировав напоследок все здания, начинайте осторожно перепрыгивать с острова на остров, продвигаясь вперед, к центральному острову, на котором запрятан какой-то полезный артефакт. Так и есть, реактивный ранец! Теперь дело пойдет веселей.

При помощи ранца отлетите повыше и внимательно осмотрите маячащий вдали вражий бастион. Видите четыре высокие башни, от которых стремятся длинные энергетические полосы к защитному полю в самом центре острова? Вот ними-то нам и предстоит покончить самым решительным образом. Будьте крайне бдительны — все окрестности острова буквально напичканы стационарными пушками, которые всячески пытаются сбить такую легкую цель, как парящий в поднебесье Бродяга. Потяните, идите близко к земле, прячьтесь за валунами и островками. Главное — ни на секунду не оставаливайтесь на одном месте, и спасение будет вам обеспечено. Если не хотите вступать в длительную борьбу с пушками, существует еще один метод. Осторожно летите в южную часть острова, приземляйтесь и тщательно осмотрите все ложбинки — где-то здесь обязательно лежит несколько динамитных связок. Бросьте такую шашку возле пушки, и буквально через пару секунд от нее не останется и следа.

Но это уже скорее дополнительное задание. Наша основная миссия — избавиться от четырех башен и отключить защитное поле. Возле основания каждой из башен стоит незаметный генератор, для удобства подсвеченный красным. Задача состоит в том, чтобы подлететь к этому генератору вплотную и, ударившись со всего маху лбом о клепаную его поверхность, отключить красное защитное поле и со всего духу удирать с места событий. После такого вандализма сверхчувствительные генераторы обычно незамедлительно взрываются, снося заодно и башню. Провернув такой трюк со всеми четырьмя башнями, пробирайтесь в правую часть острова, где под прикрытием огромной арматуры притаился пятый генератор. Выводите его из строя тем же простым способом и — обратно, на родной остров! Конец уже где-то не за горами.

Path to the wolf's lair

Machine Translated by Google

Жучиная "матка" - наш последний и самый страшный противник.

Это уровень — практически точная копия одного из самых первых заданий, где мы должны были провести остров через каменный коридор с той лишь разницей, что на этот раз опасность не так явна. Починив все островное оборудование, активируйте навигационную башню и начинайте движение вглубь каменного мешка. Пройдя под первой аркой, выключите двигатели и приготовьтесь отражать атаку. С насекомыми, летающими из подземелья, справятся ваши автоматические пушки. Тем же, это время постарайтесь разделаться с теми, кто пытается пересечь остров. Для этих целей перед полетом было бы очень лишним возвести запасную башню в кормовой части острова и в случае надобности самолично садиться за рычаги управления и разбивать пролетающих по земле тварей.

Подобные атаки будут повторяться после каждой следующей арки: сперва налетят с воздуха, а потом битва на земле. Обратите также внимание, что при встрече с Бродягой коварные жуки норовят тут же взорваться — этим их природным свойством стоит воспользоваться, дабы заманивать тварей в безопасную часть острова и избегать тем самым больших повреждений ваших строений от взрывов. Если на половине пути врагам все же удастся снести ваш ветряк — не паникуйте, а снаряжайте самолет и летите впереди острова, инспектируя левый край каменного коридора. На небольшом островке где-то в середине кто-то заботливо оставил несколько энергетических сгустков и дополнительную пушку.

Финальная схватка

Последний бой — пожалуй, самый трудный. Отступать некуда — позади Серый Рынок, впереди Море Огня, а где-то между ними засела в неприступной цитадели главная "матка" насекомых. Перед началом схватки обязательно проинспектируйте родной остров. Позаботьтесь о том, чтобы в кормовой части стояли как минимум две автоматические пушки второго и лучше третьего уровня, а на половине пути было возведено дополнительный ветряк, так как вам обязательно понадобятся два ангара — для истребителей и бомбардировщиков. Когда все будет готово, включайте навигационную башню и не спеша двигайтесь к первой контрольной точке. На середине пути останавливайте движение, берите на себя управление бомбардировщиком и хорошенько осмотрите подходы внутрь огромного каменного атолла.

Единственный "вход" в подземелье, затерявшуюся среди скал, хорошо охраняется автоматическими пушками, поэтому атаковать "в лоб" — подобно смерти. Для начала хорошенько обработайте вражьи укрепления при помощи бомбардировщика. Это не так просто, придется не выпускать максимальную высоту и производить сброс смертельных взрывчатых веществ практически на глазок. Когда с первыми укреплениями будет покончено, переключайтесь на управление истребителем и внимательно изучите все внутреннее устройство каменного атолла. Обратите внимание на огромный помост в левой части острова, где на костяном алтаре возлежит страхолюдное существо, сильно смахивающее на гигантского разжиревшего таракана. Это и есть "матка" жуков — наш главный враг. Среди скал на порогах и возвышениях будут частенько попадаться

Machine Translated by Google

beetle nests — mercilessly destroy them from the air, trying not to miss a single one — when our flying island appears in the atoll, the insects, hidden for the time being, will instantly rush to attack. After reconnaissance, switch back to the navigation tower, turn on the engine and begin the assault on the remnants of the primary defensive line. If up to this point you have done a good job from the air, deal with the rest with the help of onboard cannons.

Another second later, the enemy island will forever plunge into the lower atmosphere.

Еще через секунду вражеский остров навсегда погрузится в нижние слои атмосферы.

Edin instantly break through into the atoll. Here another surprise awaits you — a small island, armored with several cannons, that has emerged from somewhere. Try the lower layers of the atmosphere — Don't lose your composure, switch one of your cannons to rapid fire and fire at the island yourself, trying to hit the eye-shaped tower in the middle. Once outside the fire zone, repair all damaged buildings and get ready for a very difficult maneuver. If you direct the island towards the second control point, you will find yourself under fire from the cannons of the second line of defense. You can't get rid of them by simple bombing: the "queen" of cockroaches has unlimited energy resources, and a new one will immediately appear in the place of the cannon you destroyed — in the second line. Therefore, you will have to get ahead, turn on the engines and dash at full speed to the third control point, leaving the guns the opportunity to fire at the enemy on their own, while you switch to a bomber and soar into the upper layers of the atmosphere. Try to stay close to the island, but also don't stay too low to avoid enemy fire from the ground. As soon as our fortress passes the second line of defense, another island with an "eye" will appear. Here, exactly repeat Gastello's feat — dive sharply down, desperately bomb the enemy island, and, as you fly out, try to crash exactly into the tower in the center.

...перейдите на бомбардировщик и воспаряйте в верхние слои атмосферы. Старайтесь держаться поближе к острову, но также не держитесь слишком низко, чтобы не попасть под вражеский обстрел с земли. Как только наша крепость минует вторую линию обороны, появится еще один остров с "глазом". Тут уж в точности повторяйте подвиг Гастелло — резко пикируйте вниз, отчаянно бомбите вражий остров и на излете постарайтесь врезаться ровно в башню в центре.

Вы на пути к финальному боссу.

So, the most nervous part is already over, but the most difficult part is still far away. Having stopped at the last control point, repair all the buildings, and if by this moment you still do not have a cannon at the rear of the island, then it's time to build one. The enemy in the form of cockroaches will fly in small flocks, which your guns can easily deal with, while you look around. Do you see, not far from the throne of the bug queen there is another island with an "eye", tied to the ground by some strange energy appendages? He will be the key to our victory. Carefully fly up to the island in a fighter jet, shoot the organic shoots and observe its flight path. Have you noticed that he constantly walks in a circle, sometimes flying past the throne of the "womb"? Now the main thing is not to miss the moment. Escort the island at the help of a bomber and at the moment when it reaches the throne, begin to thickly sprinkle its surface with bombs. This is not as easy as it seems, so it may take several tries. But if suddenly everything goes well, the island, having lost control, will sway in the air and crash forcefully onto the carcass of the "uterus" screaming in horror.

...помощи бомбардировщика и в тот момент, когда он поравняется с троном, начинайте густо посыпать его поверхность бомбами. Это не так просто, как кажется, поэтому, вполне возможно, потребуется несколько попыток. Но если вдруг все пройдет удачно, остров, потеряв управление, покачнется в воздухе и с силой рухнет на тушу визжащей от ужаса "матки"...

Is this all? In general, yes. The Gray Market is free again. The nomads can safely travel through the levels, but... The Guardians have not been completely defeated, and we still don't know anything about the fate of the missing friends. New adventures are just around the corner, and... see you in Nomads 2?

...и... до встречи в Nomads 2?

Machine Translated by Google

Дополнительно

Hotkeys

Горячие клавиши

Перемещение — клавиши курсора или W, A, S, D
Огонь — Ctrl
Прыжок/полет — "пробел"
Действие — левая кнопка мыши
Ускорение (в полете) — правая кнопка мыши
Мгновенное перемещение (в полете) — двойной щелчок правой кнопкой мыши
Переключение между зданиями — Tab
Выход в меню — F1

Статья прошла отсебятекнерский контроль и рекомендована к публикации в журнале.

READERS RATING OF MATERIALS

9.6

проголосовало человек: 458

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

©1997-2024 Компьютер Пресс».
Использование материалов сайта разрешено только с ссылкой на сайт.
Сайт оптимизирован под разрешение 1024x768.

Rambler's Top100